

## **BAB II**

### **TINJAUAN PROYEK**

#### Deskripsi Umum

Deskripsi umum menjelaskan mengenai data umum proyek Galeri Seni Kontemporer dengan data perancangan sebagai berikut.

Judul Proyek	: Esports Venue
Jenis Proyek	: Fiktif
Luas Lahan	: ± 0,8 Ha
Peruntukan	: Sarana Kegiatan Kompetisi
Lokasi Proyek	: Jl. Asia Afrika No.99, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40112
KDB	: 70%
KLB	: 6.5
GSB	: Minimum 4
GSS	: 7.5

### **2.1 Definisi Proyek**

#### **2.1.1 Tinjauan Umum**

Esports adalah permainan atau olahraga yang dimainkan menggunakan komputer atau konsol, biasanya melibatkan koneksi internet (Khoo, 2012). Esport adalah olahraga pertarungan tangkas dilakukan oleh individu atau kelompok yang bersaing, baik dalam bentuk aktivitas fisik maupun non fisik yang dilakukan oleh teknologi die bertenaga listrik, dalam kerangka permainan virtual.

Secara etimologi ada dua suku kata, yaitu E (elektronik) yang berarti sesuatu yang bekerja dengan menggunakan microchip atau transistor (kamus Merriam Webster) dan Sport yang artinya membutuhkan kemampuan fisik daripada kecepatan, kekuatan, atau kelincahan yang dicapai dalam suatu perlombaan. Esport dapat dipahami sebagai kegiatan olahraga yang dilakukan melalui sarana elektronik.

---

Pada dasarnya esports mirip dengan olahraga tradisional namun perbedaan yang mendasar adalah bahwa olahraga umumnya dilaksanakan secara online. Esports mengambil bentuk pertandingan video yang terorganisir, pada umumnya pertandingan antara pemain profesional. Sederhananya, esports adalah video game yang dimainkan dalam lingkungan persaingan yang sangat terorganisir. Game-game ini dapat berkisar dari FPS (First Person Shooter), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), Fighting Games, MMORPG (Mass Multiplayer Online Role Playing Games), dan Sports Games.

### **2.1.2 Sejarah Esports**

Mengutip American Esports, kompetisi eSports pertama diadakan pada 1970-an di Stanford University dengan hadiah berlangganan satu tahun ke Rolling Stone. Saat itu, game yang dimainkan adalah Spacewar, sebuah game yang dirilis pada tahun 1960. Game Quitters mencatat transisi dalam industri game dari hobi menjadi olahraga profesional yang terorganisir. Organisasi dimulai pada 1990-an. Saat ini, game yang dimainkan datang dalam bentuk yang berbeda-beda, kategori dengan total hadiah dengan jumlah yang besar. Ini didorong oleh transisi dari esports ke olahraga profesional. Turnamen seperti Dota 2, League of Legends, CS:GO, FIFA atau Tekken adalah serangkaian permainan yang dimainkan dan diubah menjadi kompetisi dengan total hadiah miliaran rupee. Selanjutnya menurut Harvard International Review, esports semakin berkembang dengan munculnya banyak tempat berkumpulnya para gamers. Adanya fasilitas dan tempat bermain game pada akhirnya mendorong pemain untuk saling bersaing antar pemain.

### **2.1.3 Klasifikasi Esports**

Adapun klasifikasi esport yang terbagi menjadi dua yaitu:

1. Esports Fisik

Jenis ini adalah permainan yang memakai gerakan fisik pemain pada global nyata yang kemudian akan diterjemahkan kedalam

---

permainan melalui media Kinect sehingga Gerakan fisik yang diperagakan akan sama dengan yang ditampilkan di dunia maya. Kegiatan olahraga yang derdapat pada jenis permainan ini mencakup olahraga pernapasan seperti zen, olahraga jantung sehat, fitness, dan lainnya. Video game yang masuk kedalam jenis esports ini diantaranya: Kinect Sports, Your Shape, EA Sports : Active dan lainnya.

## 2. Esports Non-Fisik

Jenis ini adalah permainan yang tidak menggunakan gerakan fisik pemain, permainan non-fisik yang dilakukan adalah permainan yang menggunakan perangkat video game untuk mengendalikan atau memerankan karakter yang ada didalamnya dengan menekan tombol tau konsol untuk menggerakan atau menggunakan kemampuan karakter tersebut. Video game yang masuk kedalam jenis esports diantaranya: CS:GO, Call of Duty, Pro FIFA, Valorant, Dota 2, LOL, dll.

### **2.1.4 Genre Permainan Esports**

Ada berbagai macam genre dan judul eSports yang dimainkan di seluruh dunia dalam format turnamen mulai dari skala kecil, komunitas hingga kejuaraan dunia. Berikut adalah beberapa genre esports:

1. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)



Gambar 2. 1 League Of Legends

Sumber : Riot Games, 2021

MOBA adalah salah satu genre esports yang paling populer. Pada dasarnya, tujuan dari permainan MOBA adalah untuk mengadu dua kubu untuk melawan atau menghancurkan tujuan utama lawan untuk memenangkan permainan.

2. FPS (First Person Shooter)



Gambar 2. 2 Valorant

Sumber : Riot Games, 2022

FPS salah satu genre yang paling populer. Sama seperti MOBA, game ini biasanya memiliki 5 pemain versus 5 pemain. Perbedaannya

---

adalah FPS memiliki tujuan yang lebih berbeda ketika Anda berada di faksi yang berbeda. Misalnya, satu tim harus menghancurkan bom lawan untuk menang, sedangkan tim lawan harus mencegah bom dihancurkan oleh lawannya. Sebuah tim juga bisa menang dengan menghilangkan semua lawan mereka dalam satu putaran.

### 3. Battle Royale



Gambar 2. 3 PUBG

Sumber : PUBG Corp, 2017

Genre ini cukup unik karena kamu tidak hanya bisa bertarung dengan 5 pemain tetapi bisa bertarung dengan 100 orang sekaligus. Battle royale menggabungkan ketegangan FPS dengan sensasi battle royale dengan serangkaian zona pertempuran.

#### 4. Racing dan Sports



Gambar 2. 4 FIFA 22

Sumber : EA Sports, 2022

Sesuai dengan namanya, game ini bertema tentang olahraga kasual semisal motocross, sepak bola atau tinju ke dalam kompetisi. Genrenya juga mulai berkembang dan bahkan ada sistem sama seperti olahraga layaknya di dunia nyata. Ada beberapa dalam format pertandingan permainan balap dan olahraga. Ada turnamen game 1v1, 2v2, dan 3v3. Di esports lain seperti balap mobil atau balap maraton, perangkat yang digunakan dapat menjadi alat simulasi untuk nuansa pertandingan yang lebih realistis..

5. Collectible Card Games (CCG)



Gambar 2. 5 Yu-Gi-Oh Duel Links

Sumber : KONAMI, 2016

Genre ini membutuhkan kemampuan berpikir dan membaca strategi lawan. setiap belokan yang Anda menangkan menghancurkan benteng musuh sampai batas kekuatannya habis.

6. RTS (Real Time Strategy)



Gambar 2. 6 WarCraft Reforged

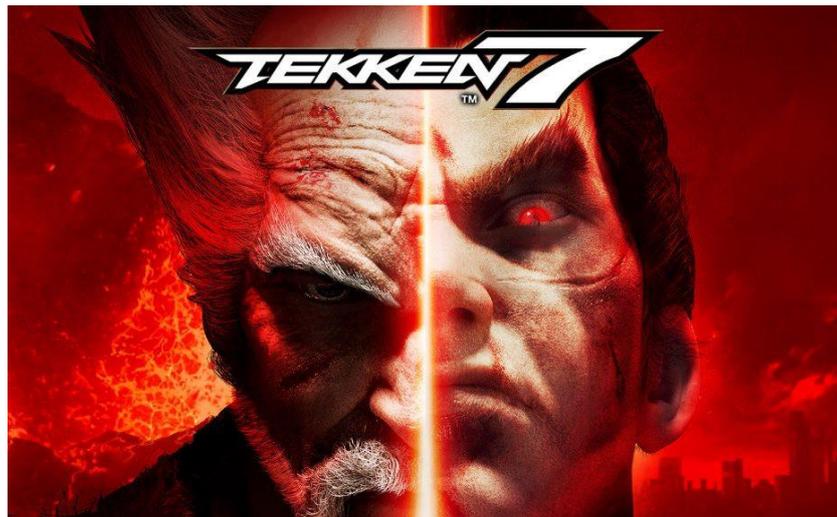
Sumber : Blizzard Entertainment, 2020

Salah satu genre esports tertua dan masih menarik untuk diikuti adalah RTS. Permainan RTS mengharuskan Anda untuk membentuk struktur kekuatan untuk mempertahankan koloni Anda dan

---

menyerang kekuatan lain. Aspek strategis dan pandangan ke depan pemain merupakan faktor penting dalam permainan ini karena banyak unit dapat digunakan. Pengalaman bermain game RTS seperti menjadi jenderal dalam pertempuran dan harus memimpin beberapa divisi untuk memenangkan pertempuran.

## 7. Fighting Games



Gambar 2. 7 Tekken 7

Sumber : Bandai Namco, 2015

Game pertarungan juga sangat populer karena memberikan aksi dan ketegangan yang sangat menarik. Pemain akan beradu dengan pemain lainnya di dalam kompetisi untuk menentukan juara di akhir turnamen. Ada banyak game pertarungan yang menarik, pemain perlu memahami mekanisme pemilihan setiap karakter dan menggabungkan serangan untuk mengalahkan musuh mereka.

### 2.1.5 Sejarah Esports

Mengutip American Esports, kompetisi esports pertama diadakan pada 1970-an di Stanford University dengan hadiah berlangganan satu tahun ke Rolling Stone. Saat itu, game yang dimainkan adalah Spacewar, sebuah game yang dirilis pada tahun 1960. Game Quitters mencatat transisi dalam industri game dari hobi menjadi olahraga profesional yang terorganisir.

---

Organisasi dimulai pada 1990-an. Saat ini, game yang dimainkan datang dalam bentuk yang berbeda. kategori dengan total hadiah dengan jumlah yang besar. Ini didorong oleh transisi dari esports ke olahraga profesional. Turnamen seperti Dota 2, League of Legends, CS:GO, FIFA atau Tekken adalah serangkaian permainan yang dimainkan dan diubah menjadi kompetisi dengan total hadiah miliaran rupee. Selanjutnya menurut Harvard International Review, esports semakin berkembang dengan munculnya banyak tempat berkumpulnya para gamers. Adanya fasilitas dan tempat bermain game pada akhirnya mendorong pemain untuk saling bersaing antar pemain

#### **2.1.6 Pemain Esports**

Kini pemain pro atau kerap dipanggil atlet esports adalah orang yang memiliki keahlian diatas pemain rata-rata dimana unggul dalam pengembangan skill dalam permainan yang ditekuninya. Kini pemain esport bukan hanya sekedar untuk kesenangan semata, menjadi pemain pro sudah bisa menjadikannya profesi yang menjanjikan, pemain pro kini sudah memiliki regulasi dalam hal kesepakatan kontrak secara profesional dengan suatu tim, hal ini diatur dalam Peraturan PBESI Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 mengenai Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

#### **2.1.7 Penonton Esports**

Penonton Esports adalah sekumpulan atau individu yang terdiri dari berbagai macam lapisan masyarakat, penonton esports memiliki keterlibatan dalam suatu acara terselenggaranya acara esports. Dengan banyaknya para penggemar E-sport dari berbagai profil masyarakat, hal inipun membuat esports menjadi hiburan yang memiliki popularitas yang tinggi.

### 2.1.8 Sistem Permainan Esports

Kompetisi Esports sendiri memiliki banyak sistem permainan yang berbeda, dengan berbagai sub tipe. Pada umumnya system permainan esports yang umum digunakan adalah:

#### 1. Sistem grup (Round Robin)

Dalam format round robin, peserta grup bersaing dengan semua anggota grup lainnya. Jika sebuah tim telah bermain dengan semua anggota tim, pertandingan dianggap telah menyelesaikan round robin, juga dikenal sebagai round robin. Sistem putaran tunggal yang dapat dijalankan dua kali disebut sistem putaran ganda. Dalam sistem ini tim akan menghadapi seluruh peserta di dalam grup sebanyak dua kali.

	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
POIN				
PERINGKAT				

Table 1 Tebel Sistem Grup (round robin)

Sumber : Dok.Pribadi

#### 2. Sistem gugur

Berbeda dengan sistem grup, tim yang kalah akan dipulangkan setelah pertandingan dalam format ini. Sama seperti kompetisi round robin satu putaran, ada dua jenis sistem gugur. Ada pengecualian tunggal dan ada eliminasi ganda.



Table 2 Tabel Sistem Gugur

Sumber : Riot Games, 2022

### 3. Battle royale system

Sistem Battle Royale adalah format di mana semua peserta bersaing dalam permainan yang sama. Siapa saja yang bertahan sampai pertandingan berakhir akan menjadi juara. Cara bertahan dengan format pertandingan ini adalah dengan aktif mengeliminasi peserta lain atau bertahan dari serangan tim lain.

RANK	TEAM	WEEK 1	WEEK 2	WEEK 3	TOTAL POINT	GRAND POINT LEADER
1	INDONESIA ESPORTS	227	274	302	803	20
2	ACTOR END LUMAS	205	178	277	660	18
3	EVOS BEARNA	178	203	289	670	18
4	INDONESIA HERO ALLIANCE	142	242	301	685	17
5	GENESIS GIGAWATT GIGAS	142	323	278	743	16
6	Genes Esports	122	254	301	677	15
7	ADDA ESPORTS	102	254	342	698	14
8	MYA ESPORTS	127	168	294	589	13
9	OPUS ESPORTS	102	195	303	600	12
10	SWAN DR	198	127	303	628	11
11	MIDPPM GIGAS	81	194	342	617	10
12	ONIC ESPORTS	154	302	152	608	9
13	ORION FAN ON	102	123	322	547	8
14	GENESIS UNITED ESPORTS	142	121	254	517	7
15	NET ESPORTS	178	127	302	607	6
16	DUNIA GAMES ESPORTS	128	121	121	370	5
17	WARR VICTORY	107	121	122	350	4
18	PROG DRIV	102	108	162	372	3
19	21 ESPORTS	124	128	102	354	2
20	GENESIS GIGAWATT GIGAS BLUE	128	121	102	351	1

Table 3 Battle Royale System Table

Sumber : PMPL Sea, 2022

## 2.2 Pengertian Venue

Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary 2012, kata tempat dapat didefinisikan sebagai tempat di mana orang berkumpul untuk menyelenggarakan suatu acara, konferensi, atau acara olahraga.

## 2.3 Fungsi Venue

Fungsi dari Venue tersendiri adalah untuk menyelenggarakan suatu acara yang terorganisir agar dapat berjalan dengan baik, pada intinya dapat menampung semua kegiatan yang akan diselenggarakan.

## 2.4 Klasifikasi Venue

Adapun klasifikasi Venue dalam PERATURAN MENTERI PARIWISATA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 2 TAHUN 2017 TENTANG PEDOMAN TEMPAT PENYELENGGARAAN KEGIATAN (VENUE) PERTEMUAN, PERJALANAN INSENTIF, KONVENSI DAN PAMERAN dibagi kedalam 3 (tiga) yaitu:

1. Venue Mandiri (stand-alone Venue)
2. Hotel convention
3. Venue khusus (special Venue)

## 2.5 Kebutuhan Ruang Utama

Kebutuhan ruang utama pada fungsi yang dimiliki bangunan Bandung Esports Venue secara garis besar yaitu auditorium, ruang latihan, dan Gaming center.

### 2.5.1 Auditorium

Auditorium merupakan suatu ruangan yang luas yang dapat dipergunakan untuk berbagai aktivitas seperti; pertemuan, pertunjukkan, dan lain sebagainya. Sedangkan Auditorium Multifungsi merupakan auditorium yang dirancang tidak terfokus pada penggunaan satu kegiatan saja, melainkan dirancang agar dapat digunakan untuk berbagai kegiatan,

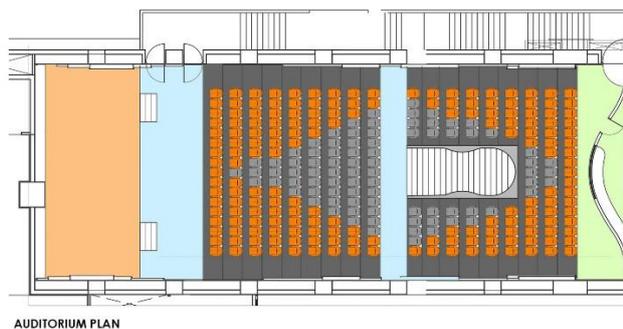
---

seperti; pentas seni, pemutaran film, pertemuan, pernikahan, pameran, dan lain sebagainya (C. E. Mediastika, 2005).

Bentuk auditorium dipilih berdasarkan kapasitas pengunjung, keutuhan fasilitas, dan unsur visual (Doelle, 1993). Bentuk Auditorium berdasarkan sistem akustiknya dibagi menjadi beberapa jenis. Pembagian tersebut sebagai berikut:

A. Bentuk Segi Empat (Rectangular Shape)

Bentuk ini adalah bentuk yang paling sederhana dari bentuk auditorium, bentuk ini sering digunakan untuk kegiatan seperti ruang rapat, seminar, workshop, dan lainnya.

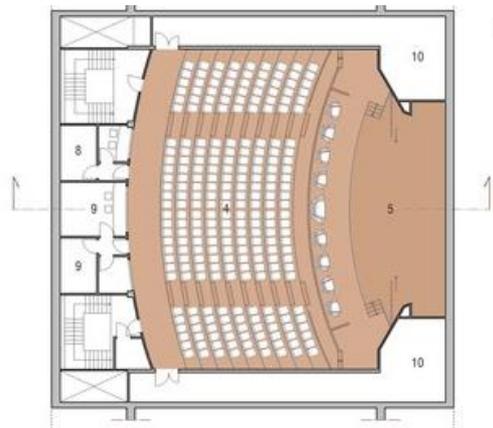


Gambar 2. 8 Bentuk Auditorium Segi Empat

Sumber : Sharma, 2014

B. Bentuk Kipas (Fan-shape plan)

Seperti namanya bentuk ini menyerupai kipas, bentuk ini paling umum ditemui dan memiliki jarak pandang dan pendengaran yang optimal.

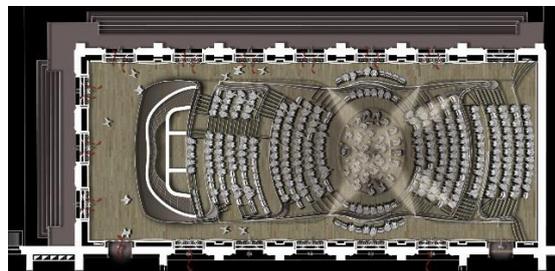


Gambar 2. 9 Auditorium Bentuk Kipas

Sumber : Seidel, 2012

### C. Bentuk Melingkar (circular/Oval shape)

Bentuk ini umumnya digunakan untuk sejenis acara konvensi atau pertemuan seperti acara komunitas, lomba, pameran, rapat, dan lainnya.



Gambar 2. 10 Auditorium Bentuk Lingkaran

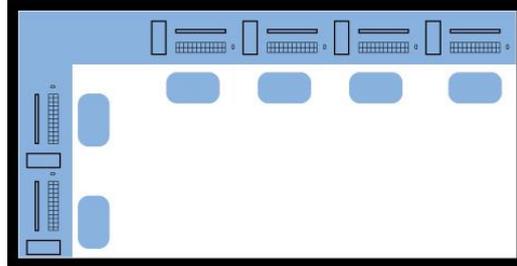
Sumber : Halbe, 2013

### 2.5.2 Ruang Latihan

Ruang Latihan ini merupakan ruangan yang digunakan pro player sebelum melakukan pertandingan di main stage umumnya ruangan ini diperuntukan untuk pemain pc games. Didalamnya berisikan fasilitas penunjang untuk melakukan practice atau pematangan strategi dalam permainan, umumnya terdapat perangkat komputer untuk pemain dan pelatih dan juga layer monitor untuk melakukan evaluasi. Ruang Latihan pemain memiliki

beberapa bentuk layout penataan umumnya 5 v 5 perangkat dalam satu ruangan ataupun terpisah.

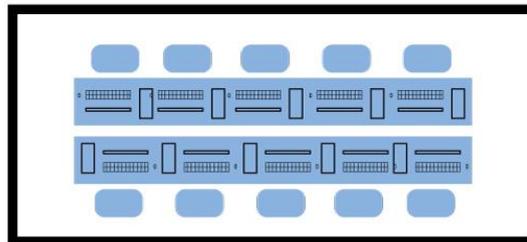
A. Linear



Gambar 2. 11 Ruang Latihan Linear

Sumber : Dok.Probadi, 2022

B. Berhadapan



Gambar 2. 12 Ruang Latihan Berhadapan

Sumber : Dok.Probadi, 2022

### 2.5.3 Gaming Center

Gaming center atau pusat permainan yang umumnya terdapat didalam esport arena atau esports stadium adalah gaming esports yang memiliki fasilitas yang mencakup permainan PC, console, atau mobile.

### 1. Pc Gaming Area



Gambar 2. 13 PC Gaming Area

Sumber : coiski, 2020

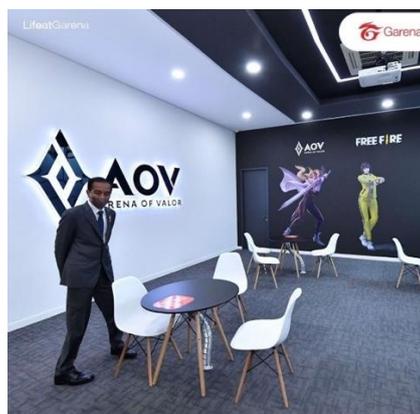
### 2. Console Gaming Area



Gambar 2. 14 Console Gaming Area

Sumber : Kwok, 2021

### 3. Mobile Gaming Area



Gambar 2. 15 Mobile Gaming Area

Sumber : Garena, 2022

---

## 2.6 Program Kegiatan

Proyek Tugas Akhir yang berjudul Bandung Esports Venue memiliki berbagai macam aktivitas, maka dari itu perbedaan fungsi pada setiap bangunan adalah sebagai berikut:

### 2.6.1 Alur Aktivitas Pengunjung

Dalam kegiatan pengunjung dibagi kedalam dua jenis yaitu pengunjung yang menonton turnamen dan pengunjung game center.

#### 1. Alur Aktivitas Pengunjung Turnamen



Gambar 2. 16 Alur Aktivitas Pengunjung Turnamen

Sumber : Dok.Pribadi, 2022

#### 2. Alur Aktivitas Pengunjung Game Center



Gambar 1 Alur Aktivitas Pengunjung Game Center

Sumber : Dok.Pribadi, 2022

#### 3. Alur Aktivitas Pro Player



Gambar 2. 17 Alur Aktivitas Pro Player

Sumber : Dok.Pribadi, 2022

#### 4. Alur Aktivitas Pengelola



Gambar 2. 18 Alur Aktivitas Pengelola

Sumber : Dok.Pribadi, 2022

#### 2.6.2 Kebutuhan Ruang

Adapun kebutuhan ruang dalam perancangan Bandung Esports Venue adalah sebagai berikut.

Fasilitas	Nama Ruang
Area Front of Office	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobi</li> <li>• Dapur</li> <li>• Ruang Makan</li> <li>• Bar</li> <li>• Musholla</li> <li>• Ruang Wudhu</li> </ul>
Area Back of Office	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Manager Administrasi</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Manager Keuangan</li> <li>• Ruang Manager Oprasional</li> <li>• Ruang Manager Marketing</li> <li>• Ruang Sekertaris</li> <li>• Ruang Staff Administrasi</li> <li>• Ruang Staff Oprasional</li> <li>• Ruang Staff Marketing</li> <li>• Ruang Rapat</li> <li>• Ruang Tiketing</li> <li>• Ruang Resepsionis</li> <li>• Ruang Staff Drive Operator</li> </ul>
Area Turnamen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Practice</li> <li>• Ruang Produksi</li> <li>• Ruang Operator</li> <li>• Ruang Istirahat</li> <li>• Ruang Turnamen</li> <li>• Ruang Caster</li> <li>• Ruang Post-Production</li> <li>• Toilet Turnamen</li> </ul>
Area Gaming Center	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiketing</li> <li>• Bar</li> <li>• Musholla</li> <li>• Ruang Game PC</li> <li>• Ruang Game Concole</li> </ul>
Utilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Teknisi</li> </ul>

---

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang ME</li><li>• Ruang Informasi</li><li>• Ruang Pompa</li><li>• Ruang GWT</li><li>• Ruang Genset</li><li>• Loading Dock</li><li>• Gudang</li><li>• Ruang CCTV</li><li>• Ruang Server</li></ul>
Parkir	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parkir Mobil</li><li>• Parkir Motor</li></ul>

Table 4 Kebutuhan Ruang

Sumber : Dok.Pribadi, 2022

### 2.6.3 Besaran Ruang

Adapun kebutuhanbesaran ruang dalam perancangan Bandung Esports Venue adalah sebagai berikut:

RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	JUMLAH	SIRKULASI 30%	LUAS TOTAL
<b>FRONT OFFICE</b>						
Lobi	300	0,8	Asumsi	1	120(50%)	360
Dapur	100 Porsi	30	DA 2 Hal.124	1	9	39
Ruang Makan	20 Meja	1,8	Time Saver	1	10,8	46,8
Bar	40 Meja	2 x 6	Asumsi	1	3,6	15,6
Musholla	50	0,8	Asumsi	1	12	52
Ruang Wudhu	5	0,8	Asumsi	1	1,2	4,2
Total						517,6
<b>Back of Office</b>						
Ruang Manager Administrasi	1	9,3	DA 2 Hal.13	1	2,79	12,09
Ruang Manager Keuangan	1	9,3	DA 2 Hal.13	1	2,79	12,09
Ruang Manager Oprasional	1	9,3	DA 2 Hal.13	1	2,79	12,09
Ruang Manager Marketing	1	9,3	DA 2 Hal.13	1	2,79	12,09
Ruang Sekertaris	1	6,7	DA 2 Hal.13	1	2	8,7
Ruang Staff Administrasi	1	4,46	DA 2 Hal.13	1	1,3	5,76
Ruang Staff Oprasional	1	4,46	DA 2 Hal.13	1	1,3	5,76
Ruang Staff Marketing	1	4,46	DA 2 Hal.13	1	1,3	5,76
Ruang Rapat	20	0,8	DA 2 Hal.13	1	4,8	5,6
Ruang Tiketing	2	4,46	DA 2 Hal.13	1	2,676	11,546
Ruang Resepsionis	1	4,46	DA 2 Hal.13	1	1,3	5,76
Ruang Staff Drive Operator	1	4,46	DA 2 Hal.13	1	1,3	5,76
Nursery Room	6x8	48	Menkes	1	14,4	62,4
Total Keseluruhan						165,406
<b>Area Turnamen</b>						
Ruang Practice	6	7,2	Asumsi	2	4,32	18,72
Ruang Produksi	10	7,2	Asumsi	1	21,6	91,6
Ruang Operator	2	13,09	Asumsi	1	5,61	18,7
Ruang Istimah Pemain	6	7,2	Asumsi	2	4,32	18,72
Ruang Turnamen	250	0,5	Asumsi	1	12,5 (10%)	137,5
Ruang Caster	4	0,8	Asumsi	1	0,96	4,16
Ruang Post-Production	4	7,2	Asumsi	1	8,64	37,44
Toilet Turnamen	8			1		
Total Keseluruhan						326,84
<b>Area Gaming Centre</b>						
Tiketing	2	4,46	DA 2 Hal.13	1	1,3	5,76
Bar	40 Meja	2 x 6	Asumsi	1	3,6	15,6
Ruang Game PC	30 PC	7,2	Asumsi	1	64,8	280
Ruang Game Console	4 Konsol	2 x 2	Asumsi	1	1,2	5,2
Total Keseluruhan						306,56
<b>Utilitas</b>						
Ruang Teknisi		4,46	DA 2 Hal.13	1	1,338	5,789
Ruang ME		4,46	DA 2 Hal.13	1	1,338	5,789
Ruang Informasi		4,46	DA 2 Hal.13	1	1,338	5,789
Ruang Pompa		30	Pengamat Sistem Kebakaran di Indonesia	1	9	39
Ruang GWT		12	Perhitungan GWT	1	15	65
Ruang Genset	1500kVa	5 x 10	Besaran Standar Genset	1	15	65
Loading Dock		17,5	DA 2 Hal.102	2	10,5	45,5
Gudang		38	DA 2 Hal.148	1	11,4	49,4
Ruang CCTV		16,3	Physical Security Guide Lead Agency Publication	1	4,89	21,19
Ruang Mesin		30	Asumsi	1	9	39
Total Keseluruhan						341,457
<b>Parkir</b>						
Parkir Mobil						
Parkir Motor						
Total Keseluruhan						

Front Office	517,6
Back of Office	165,406
Area Turnamen	326,84
Gaming Centre	306,56
Utility	341,457
Parkir	

Table 5 Besaran Ruang

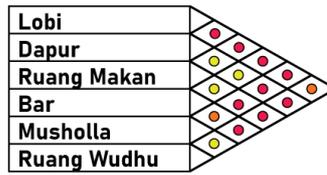
Sumber : Dok.Pribadi, 2022

### **2.6.3 Kedekatan Ruang**

Berdasarkan aktivitas pengguna, analisis dan pengamatan bangunan serupa mendapatkan kedekatan spasial yang diperlukan dan diubah menjadi matriks untuk mendapatkan denah yang baik, antara lain:

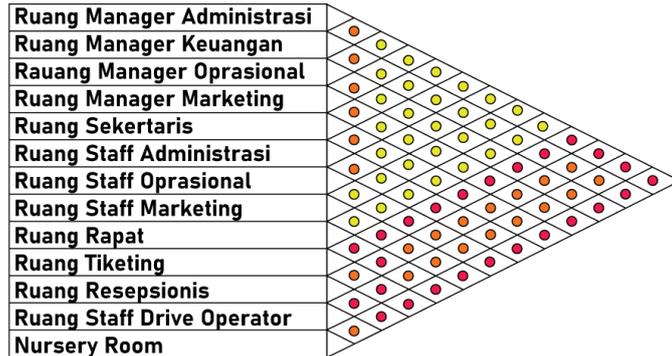
**Front Office**

- Lobi
- Dapur
- Ruang Makan
- Bar
- Musholla
- Ruang Wudhu



**Back Office**

- Ruang Manager Administrasi
- Ruang Manager Keuangan
- Ruang Manager Oprasional
- Ruang Manager Marketing
- Ruang Sekertaris
- Ruang Staff Administrasi
- Ruang Staff Oprasional
- Ruang Staff Marketing
- Ruang Rapat
- Ruang Tiketing
- Ruang Resepsionis
- Ruang Staff Drive Operator
- Nursery Room



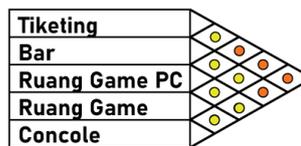
**Tournament Area**

- Ruang Practice
- Ruang Produksi
- Ruang Operator
- Ruang Istirahat Pemain
- Ruang Turnamen
- Ruang Caster
- Ruang Post-Production
- Toilet Turnamen



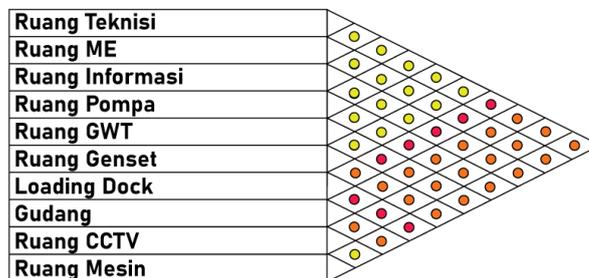
**Gaming Centre Area**

- Tiketing
- Bar
- Ruang Game PC
- Ruang Game Concole



**Tournament Area**

- Ruang Teknisi
- Ruang ME
- Ruang Informasi
- Ruang Pompa
- Ruang GWT
- Ruang Genset
- Loading Dock
- Gudang
- Ruang CCTV
- Ruang Mesin



Gambar 2. 19 Diagram Matrix

Sumber : Dok.Pribadi, 2022

## 2.7 Studi Preseden Proyek Sejenis

Studi preseden proyek sejenis merupakan pendekatan desain untuk mengetahui gambaran bangunan sejenis yang pernah dikerjakan, dari studi preseden tersebut kemudian diketahui kelebihan dan kekurangan masing-masing bangunan yang nantinya berguna dalam proses perancangan akhir proyek sehingga itu memperoleh desain dengan desain yang efektif. Berikut sebagai studi preseden pada 3 (tiga) proyek dengan fungsi bangunan yang sejenis.

### 2.7.1 Esports Stadium Arlington

Esports Stadium Arlington adalah stadion esports yang berada di 200 Ballpark Way Suite T.9, 1200 Ballpark Way, Arlington, TX 76011, Amerika. Bangunan ini adalah fasilitas e-sport terbesar di Amerika Utara Esports Stadium Arlington, berada di bawah manajemen baru pada 2022: Envy Gaming Inc. bangunan ini memiliki luas 100.00 sq dan dapat menampung 2.500 penonton.



Gambar 2. 20 Esports Stadium Arlington

Sumber : coiski, 2020

Bangunan ini memiliki fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan baik untuk kegiatan acara besar ataupun acara kegiatan harian didalamnya seperti layar LED besar dan ruangan-ruang seperti area kompetisi, stage

---

kompetisi, ruang pemain, hall of fame, ruang tim, ruang caster, ruang audio, ruang post-production, ruang kontrol, ruang mesin, gaming center, merch store.

### 1. Area Kompetisi



Gambar 2. 21 Area Kompetisi Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Area kompetisi atau yang mampu menampung 2.500 penonton dan bentuk area ini memiliki bentuk persegi dimana penonton dan stage pemain saling berhadapan.

### 2. Stage Kompetisi



Gambar 2. 22 Stage Kompetisi Arlington Stadium

Sumber : coiski 2020

Stage pemain selama melaksanakan pertandingan ini berada didepan penonton, letak pemain biasanya dihadapkan atau bersebelahan antara kedua belah pihak atau tim yang bertanding, stage ini juga dilengkapi dengan fasilitas seperti halnya layar LED raksasa yang juga memiliki resolusi yang tinggi untuk menampilkan pertandingan kepada penonton, di area pemain juga dilengkapi dengan perangkat computer juga kamera untuk menampilkan reaksi para pemain ke penonton.

### 3. Ruang Pemain



Gambar 2. 23 Ruang Pemain Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Ruang ini digunakan untuk pemain sebelum melaksanakan pertandingan, didalamnya terdapat fasilitas untuk bersantai agar pemain tetap rileks dan nyaman sebelum melakukan pertandingan

### 4. Hall of Fame



Gambar 2. 24 Hall of Fame Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

---

Ruangan ini digunakan untuk memajang para pemain yang pernah berlaga selama pertandingan.

#### 5. Ruang Latihan Pemain



Gambar 2. 25 Ruang Latihan Pemain Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Ruang Latihan Pemain atau practice room ini digunakan untuk melakukan practice sebelum pertandingan, di ruangan ini terdapat 5-7 PC dengan spesifikasi tinggi untuk dapat digunakan pemain dan pelatih.

#### 6. Ruang Caster



Gambar 2. 26 Ruang Caster Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Ruangan ini digunakan untuk caster dalam memandu selama berlangsungnya acara.

#### 7. Ruang Audio

---



Gambar 2. 27 Ruang Audio Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Ruang audio ini digunakan untuk mengontrol semua system audio di dalam bangunan.

#### 8. Ruang Post-Production



Gambar 2. 28 Ruang Post-Production Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Ruangan ini digunakan untuk melakukan proses sebelum disebarkan melalui saluran straming kepada penonton, didalamnya terdapat computer dan peralatan Post-Production lainnya.

#### 9. Ruang Kontrol

---



Gambar 2. 29 Ruang Kontrol

Sumber : coiski, 2020

Ruang control sendiri terdapat layar LED dan peralatan untuk dapat memantau keseluruhan bangunan.

#### 10. Ruang Mesin



Gambar 2. 30 Ruang Mesin Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Ruangan ini biasanya digunakan untuk menyimpan server yang digunakan selama pertandingan.

#### 11. Gaming Center

---



Gambar 2. 31 Gaming center Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Gaming center sendiri digunakan selama satu minggu penuh, fasilitas ini dapat digunakan masyarakat umum, didalamnya menyediakan berbagai jenis perangkat untuk digunakan seperti PC dan Konsol.

#### 12. Merch Store.



Gambar 2. 32 Merch Store Arlington Stadium

Sumber : coiski, 2020

Area ini digunakan untuk menjual merchandise dan hal yang berkaitan dengan game.

### 2.7.2 Fusion Arena

Dipersembahkan oleh Comcast Spectacor dan The Cordish Companies, Fusion Arena adalah tempat esports dan hiburan generasi mendatang senilai \$50 juta di jantung kompleks olahraga Philadelphia. Berdekatan dengan Xfinity Live!, tempat unik ini akan menampung hingga 3.500 tamu dan menyebut dirinya sebagai arena esports yang dibangun khusus di Belahan Barat.



Gambar 2. 33 Fusion Arena

Sumber : Populous, 2019

Perancangan bangunan ini yang direncanakan rampung pada tahun 2021 namun tertunda dikarenakan pengalihan dana untuk pembangunan untuk penanganan pandemi yang terjadi di tahun 2019. Terlepas dari itu beberapa

---

fasilitas yang disiapkan untuk mewadahi kegiatan didalamnya diantaranya main stage, area teater, market, Bar, Loge Boxes, team store, Suite.

1. Arena Theater

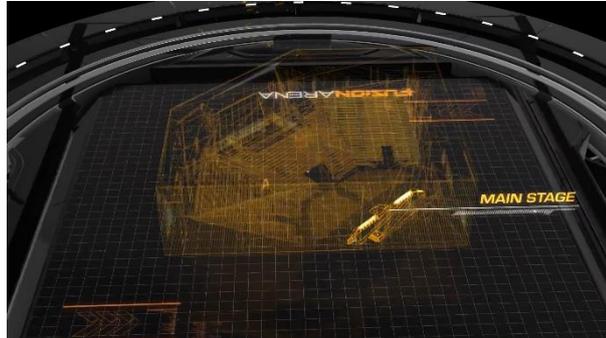


Gambar 2. 34 Arena Teater Fusion Arena

Sumber : Populous, 2019

Arena teater sendiri mampu menampung 3.500 penonton yang menyaksikan pertandingan, bentuk teater sendiri berbentuk cenderung wide fan.

## 2. Main Stage

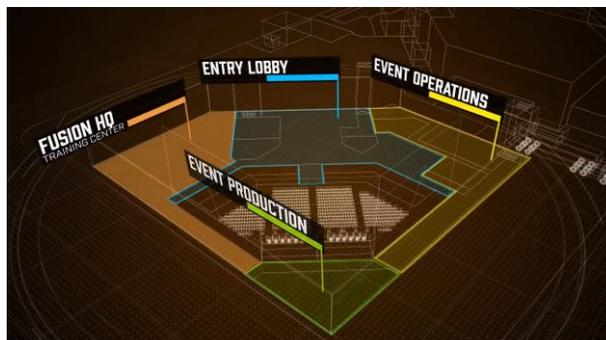


Gambar 2. 35 Main Stage Fusion Arena

Sumber : Populous, 2019

Berhadapan dengan area penonton, selain itu dibelakang area ini juga terdapat ruang kontrol.

## 3. Entry Lobby, Event Production, Event Operations.



Gambar 2. 36 Entry Lobby, Event Production, Event Operations Fusion Arena

Sumber : Populous, 2019

Pada area lantai satu terdapat area entry lobi untuk masuknya penonton, Fushion HQ untuk pemusatan Latihan , Event Oprations, dan Event Production di balik main stage.

#### 4. Fushion HQ Training Lab



Gambar 2. 37 Fushion HQ Training Lab Fusion Arena

Sumber : Populous, 2019

Fasilitas ini digunakan untuk pemusatan Latihan bagi pemain dan juga digunakan untuk pertandingan skala kecil.

#### 5. Lokasi Tapak dan Lingkungan Sekitar

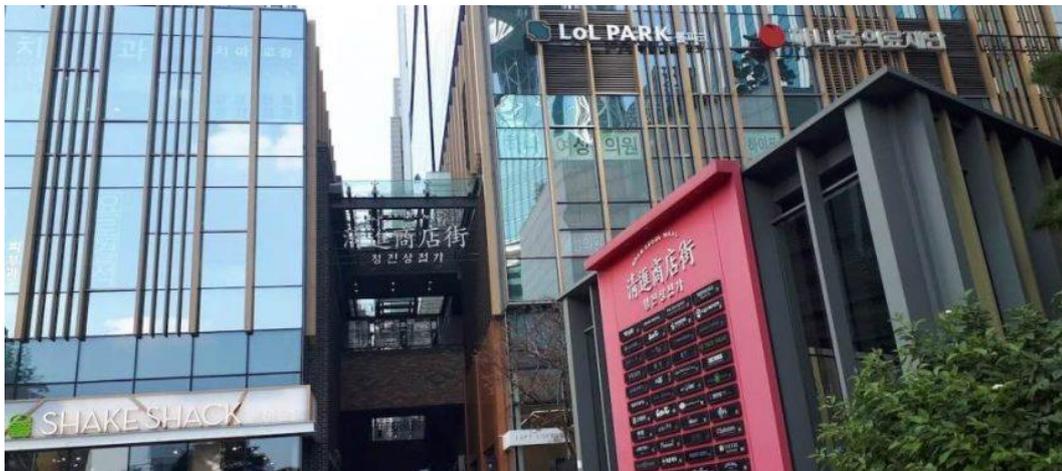


Gambar 2. 38 Lokasi Tapak dan Lingkungan Sekitar Fusion Arena

Sumber : Fusion Arena, 2019

### 2.7.3 Lol Park

LOL Park adalah fasilitas e-sport yang dibangun oleh salah satu pengembang permainan terkenal yaitu RIOT Games. Bangunan ini diperuntukan untuk komunitas LOL sendiri khususnya di korea, tidak hanya itu untuk Arena juga bisa digunakan untuk permainan lain saat tidak diselenggarakan acara LoL sendiri.



Gambar 2. 39 Lol Park

Sumber : Inven Global, 2022

Fasilitas ini berada di dalam bangunan komersil di pusat kota Seoul, Korea Selatan.

### 1. Main Stage



Gambar 2. 40 Main Stage Lol Park

Sumber : Inven Global, 2022

Main stage LOL Park sendiri berbentuk melingkar dimana penonton mengelilingi stage pemain yang berada ditengah arena, untuk daya tamping penonton sendiri arena ini mampu menampung 500 penonton.

## 2. Hall of Fame



Gambar 2. 41 Hall Of Fame Lol Park

Sumber : Inven Global, 2022

Area ini digunakan untuk memajang pernak Pernik berbagai macam mulai dari miniature atau jersey pemain.

## 3. Cafe



Gambar 2. 42 Cafe Lol Park

Sumber : Inven Global, 2022

Terdapat juga café di area dalam Gedung untuk mendukung kenyamanan pengunjung.

#### 4. Merch Store



Gambar 2. 43 Merch Store Lol Park

Sumber : Inven Global, 2022

Area ini digunakan untuk menjual berbagai macam merch baik dari RIOT Games atau tim professional.